

"CASANOVA"

São poucos os leitores que já ouviram falar de um sujeito chamado Giovanni Giacomo Casanova de Seingalt (imaginem só a tinta que ele gastava para assinar).

Mas se omitirmos grande parte do nome e ficarmos só com o apelido Casanova, aí o caso muda de figura.

Casanova é uma daquelas personagens onde a realidade se mistura com a ficção. Nasceu no ano de 1725 em Veneza e foi nessa mesma cidade que conquistou a sua fama.

Ficou célebre na história pela suas façanhas amorosas e galantes. Além da sua 'virtude' romântica tinha outra aptidão que lhe era muito útil: a extrema facilidade com que se evadía das prisões venezianas.

Veio a falecer em 1798, mas a vida de boémio que levou tornou-o um verdadeiro mito. É, ainda hoje, considerado o protótipo do conquistador. Além destas características também tinha um enorme senso de humor, pois dizia que tinha sido incumbido de uma missão de fatal importância.

Referia-se à procura da mulher ideal – que é de facto uma missão grandiosa e acima de tudo inocente – só que Casanova decidiu procurar esta mulher entre as que já estavam comprometidas.

Sempre que era apanhado, ou depois de ter satisfeito os seus prazeres, muito gentilmente explicava que tinha havido um terrível equívoco e partia para a próxima dama.

Todo este texto serviu de apresentação para o jogo da semana, que se intitula «Casanova», é uma produção espanhola, que só por si já é uma certa garantia de qualidade (bons gráficos, muito humor e acção).

Enquanto o jogo carrega, muitos jogadores costumam ver atentamente a capa à procura de instruções ou dicas que possam ajudar, mas só encontrei umas frases bem divertidas: **As raparigas te perseguem; Os seus amantes também; Elas querem dar o seu amor; Eles clamam vingança; Veneza estremece; Como acabarão as tuas temidas andanças**, que já são o suficiente para provocar sede de aventura. O impacto inicia-se logo com o

desenho de apresentação, que está uma verdadeira obra-prima.

Em grande plano vê-se Casanova com uma peruca branca (típica do séc. XVIII) a lançar um olhar arrasador, enquanto segura uma máscara das que se usavam nos bailes.

Como imagem de fundo está a bela cidade de Veneza (só que a Torre de Pisa não devia pertencer a este cenário).

Depois do jogo carregar surge um verdadeiro delírio para os nossos ouvidos, uma típica música do séc. XVIII.

O "suspense" aumenta à medida que se aproxima o momento crucial.

Depois de premida uma tecla, o ecrã fica totalmente preenchido pela ficha técnica.

Programação por José Pinel e gráficos também de sua autoria com a colaboração de Alfonso Fernandez.

Premimos novamente outra tecla, desta vez para aparecer o menu que é todo cheio de efeitos de cores, muito interessante. Mais uma vez os nossos vizinhos espanhóis não se deixaram ficar mal, pois o menu é completo (inclui, inclusive, opções de definição de teclado e Joystick).

Finalmente chega o grande momento.

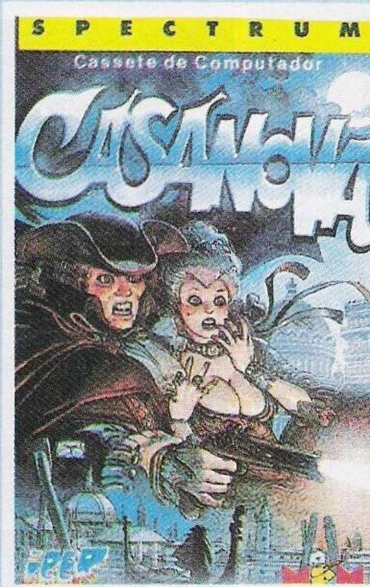
O jogo começa.

À primeira vista tudo parecia agradável, gráficos vistosos capazes de calar o jogador mais exigente.

Mas tudo foi tão rápido que as primeiras palavras que me vieram à cabeça foi algo como: «Mas o que é isto?», ainda agora comecei!!»; pois é, tinha perdido em 5 segundos todas as quatro vidinhas.

Pelo título e pela capa tudo indicava que ia ser um jogo de acção e aventura bem ao estilo do clássico e colossal «Sir Fred», mas o que verdadeiramente saiu foi um jogo de acção, mas tanta acção que faz parecer os filmes de Charles Bronson ou de Chuck Norris uma história para adormecer.

Em «Casanova» somos perseguidos por tudo que tem pernas, as insaciáveis damas, que não cessam de nos atirar os frágeis corações, os seus amantes que, com cara de má disposição, projectam todo o tipo de objectos nocivos: facas,



martelos, etc.; A nossa única defesa são as notas musicais que lançamos do nosso bandolim, que são limitadas; para renová-las temos de apanhar um cesto que sai de uns ovos (é um pássaro que os larga).

Toda esta acção é perfeitamente servida por maravilhosos gráficos de fundo: Os esplendorosos palacetes, campanários e outros monumentos venezianos.

O nosso objectivo é recolher uns objectos pequeninos, parecidos com uns auscultadores (são fáceis de reconhecer porque brilham).

Quanto aos restantes gráficos (os personagens) têm o mesmo estilo de traço que o antigo «Mistério del Nilo» (também produção espanhola).

A dificuldade é altamente impressionante, não desistir logo ao princípio é o melhor conselho para jogos destes.

Como podem concluir, para definir «Casanova» não é preciso muito.

Acção em grandes doses: subir cordas, descer correntes, saltar de torres e constantes fugas.

Para os adeptos deste género não há melhor.

Nome: **Casanova**
Gráficos: **83%**
Som: **80%**
Género: **Acção**
Dificuldade: **85%**
Apreciação global: **a comprar**

SOBRE

Esta semana trazemos-lhe um compacto «Batman», a solução mais o mapa dos subterrâneos.

Quanto ao mapa, não há nada a dizer, pois é de fácil compreensão. Por isso aqui vai a solução: «Batman, the Caped Crusader», «The Penguin».

1.ª Parte – Na Caverna de Batman

Encontre a «Batdisk» e use-a onde diz «Insert the Disk». Obterá a mensagem: «Games People Play».

De seguida procuramos a Tool que deverá ser usada onde está inscrito: «Broken Machine» e aparecerá a mensagem: «Kept in the Dark».

Encontramos o Lockpick e o Nose mais o Batarang, tendo sempre o cuidado de ignorar a Bomb, pois é prejudicial.

Uma vez que já temos todos os objectos essenciais em nosso poder, saímos para a rua.

2.ª Parte – Na Rua

Encontramos o Sweet, o Shoe e a Door Key.

O Sweet quando utilizado dá energia.

O Shoe serve para andar mais depressa e o Nose torna-nos invisíveis perante os olhos dos inimigos.

Todos os objectos atrás referidos podem ser utilizados quando quisermos. Mas atenção, porque só podemos carregar com dez de cada vez.

Por uma escada subimos aos telhados.

3.ª Parte – Nos Telhados

Encontramos a Torch, o Pop (que é energia) e a Rope.

No telhado, onde encontramos a Rope, usamos o Loke Pick onde diz «Take your Pick». Então entramos.

4.ª Parte – Na Casa do Telhado

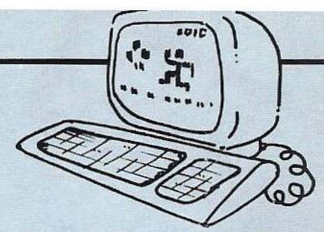
Largamos o Lock Pick que já deixou de ter qualquer utilidade. Encontra-

ESPAÇO

Como já devem estar a ver o nosso espaço foi alargado para duas páginas, o que significa para muitos leitores o fim daquelas infundáveis semanas de espera para ver o seu material divulgado.

Agora já podemos publicar mais e em melhor qualidade, inclusive mapas. Se forem coloridos ainda melhor.

Começamos com a solução para o **Dizzy II – The Treasure Island**, enviada pelo leitor Luís Teixeira (Atlantic Software): Ao começar o jogo encontramos-nos na praia, a primeira tarefa a fazer é apanhar o baú e colocá-lo no sopé da encosta. Depois de a subirmos vamos apanhar os óculos de mergulho. Seguidamente temos que ir contra a pedra que se encontra numa plataforma (isto fará descer outra plataforma). No ecrã seguinte apanhamos a câmara e a espada, entramos na água



"BATMAN"...

mos a Lift Key que deverá ser usada no elevador.

Se tudo correu como previsto, o elevador descerá, possibilitando a procura de mais objectos; o Dart e a Toast, que é energia.

Encontramos a Gamedisk e o Egg (também é energia).

Usamos a Rope onde está inscrito: «Two Halves», subimos e recolhemos o Magnet que será utilizado juntamente com o Dart.

Agarramos a Pass e regressamos ao elevador.

Voltamos a utilizar o Lift Key e logo que o elevador suba desfazemo-nos deste objecto que já não tem mais nenhuma utilidade. Saímos da casa.

5.ª Parte - Na Casa Branca

Descemos dos telhados e vamos até onde se pode ler: «Don't Pass Go».

Utilizamos o Pass e entramos pela porta. Como a visibilidade é nula, temos de usar a Torch para iluminar.

Encontramos a Tape e utilizamo-la na primeira televisão que encontramos.

Achamos a Trump e usamo-la.

Se por acaso encontrarmos alguma faca não a devemos recolher pois é altamente nociva e tira muita energia.

Procuramos o Cake e utilizamos sem demora porque é energia (caso esteja a dar as últimas).

Por fim utilizamos a Door Key onde se lê: «Open Door Hall», entramos a dirigimo-nos até ao «Big Turn Off».

Aqui verificamos se a nossa percentagem é de 90%.

Caso isso não se verifique, é porque ainda não utilizámos qualquer objecto. Talvez o Nose ou o Shoe.

Depois de estar tudo confirmado usamos o Game Disk no «Big Turn



NOTA: A SALA ESCURA CONTEM 2 OBJECTOS

S - INICIO DO JOGO
* - DINAMITE
- ESCADAS



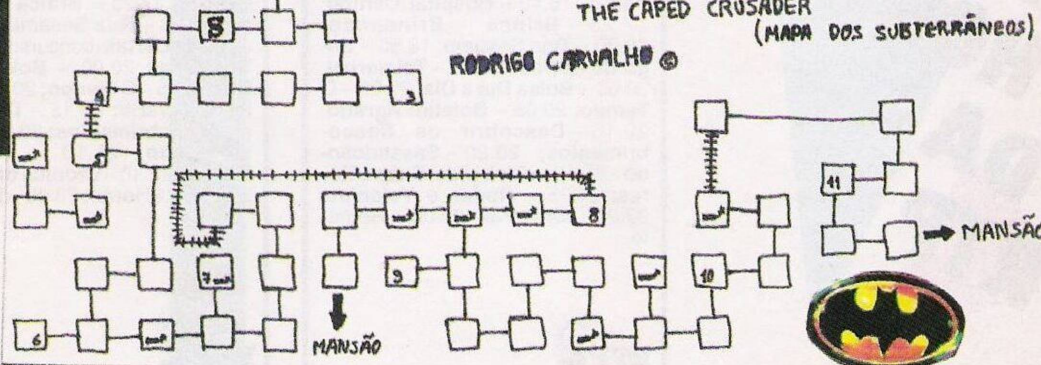
THE CAPED CRUSADER (MAPA DOS SUBTERRÂNEOS)

RODRIGO CARVALHO

THE CAPED CRUSADER
POKE - 16798,0
VIDEOS INF. 1



BATMAN



- 1 - MASK (USAR NOS SUBTERRÂNEOS) / 2 - TORCH (ILUMINA OS SUBTERRÂNEOS)
- 3 - BULB (ILUMINA A SALA ESCURA) / 4 - BATABALL (ARMA) / 5 - ROLL
- 6 - EARS (MENSAGEM) / 7 - FISH (ENERGIA) / 8 - CABROT (ENERGIA)
- 9 - SHADES (ILUMINA NA MANSÃO) / 10 - WIRE COTER (DESATIVA DINAMITES, USAR ANTES DE QUALQUER OBJECTO QUE VÊ FUEIRA)

Off».

Haverá uma enorme explosão e obteremos os bonitos 100%.

Assim finalizámos o «The Penguin». Ainda falta o «The Joker», mas esse é outra história.

Então, têm gostado?

O mapa foi enviado pelo leitor **Rodrigo Carvalho** e a solução é da autoria do **Nuno Lopes** que também pediu ajudas para o «Strike Force Cobra», «Gift From the Gods», «Biggles», «Captain Blood», «Pyjamariana», «Jack the Nipper», «Alien 8» e

«Double Take».

Fiquemos ainda com o **Nuno Lopes** para uns pokes:

- «Druid I» - Poke 24890,201 /
- «Druid II» - Poke 30012,58
- «Cobra» - Poke 36515,183 /
- «Bobby Bearing» - Poke 28094,36
- «Out Run» - Poke 39204,0 / «Ikari Warriors» - Poke 40272,0

Mais uma vez chegámos ao fim.

Para a próxima semana cá estaremos de novo. Entretanto, deixo-os com alguns códigos enviados pelo **Alexandre Duarte**.

«Victory Road» - O,P, Enter

«Titanic» - 2,3,5,8

«Black Beard» - A,S,F,G

«Solomon's Key» - E,B,O,R,P

«Silent Shadow» 2.º nível - Holland

3.º nível - 42319

4.º nível - PB100

«Navy Moves» - 23673

«Nebulus» - N,E,B,Caps Shift

«Into the Eagles Nest» - Das Nme (sem inimigos)

Das Cht (energia infinita)

«Super Stunt Man» - Big Score

ALARGADO A PENSAR NOS LEITORES

(com os óculos) para obter a pá. Voltando à praia, arranjamos os objectos de modo que a pá possa ser largada antes dos óculos. Entramos de novo na água e largamos a pá numa pedra que está a abanar. Voltamos atrás para recolher a câmara e a espada. Mais uma vez voltamos a entrar na água e subimos para uma bolha, que nos levará a um sítio onde podemos subir para as rochas.

Saímos da água para irmos até ao armazém. Aí damos ao homem a câmara. Este retribuir-nos-á com um barco que teremos de levar ao cais. De seguida vamos apanhar o machado. Largamos a espada na sepultura, mas com muito cuidado senão caímos nela (o melhor é saltar).

Recolhemos a Bíblia e atravessamos o oceano. Na ponte deixamos o machado e ordenamos mais uma vez

os objectos de modo que a Bíblia ou os óculos possam ser largados ao apanhar-se outro objecto.

Vamos para debaixo da ponte e apanhamos o tesouro. Levamos o tesouro até ao homem do armazém (este homem já deve estar rico). Como recompensa o homem dá-nos um motor que temos de pôr no cais (tal como o barco). Recolhemos a chave de ouro do cais. Dirigimo-nos à sepultura onde, anteriormente, tínhamos largado a espada.

Entramos no buraco e apanhamos a dinamite, andamos para a direita até encontrarmos metade de um barril no chão. Ele é, na realidade, uma passagem secreta. Largamos aí a chave e entramos na abertura.

Apanhamos o forno micro-ondas e vamos atravessar, mais uma vez, o oceano.

Largamos o forno na praia e regressamos à mina depois de termos em nosso poder o detonador. Largamos a dinamite no sítio onde a passagem estava tapada.

Abrigamo-nos atrás de uma rocha, largamos o detonador e... pum... assim podemos apanhar o saco de moedas de ouro. Voltamos à praia para recolher o abandonado micro-ondas.

Dirigimo-nos até ao homem do armazém e damos-lhe o saco de moedas de ouro (assim já é demais). Mais uma vez somos recompensados, só que desta vez com combustível.

Levamos o combustível para o cais e largamo-lo.

De regresso ao velho armazém damos ao antigo homenzinho o micro-ondas (já está milionário), e ele paganos com uma chave de ignição. Que deve ser levada para o cais.

Nesta altura o barco já deve ter começado a mover-se. Não percam tempo, saltem para dentro dele, e vamos andando para a direita.

Quando chegarmos ao outro cais, onde está o homem, temos de ter as 30 moedas que se encontram espalhadas pela ilha.

Assim finalizamos o jogo (mas quem na realidade fica a ganhar é o homem. Enfim, não se pode ter tudo).

Entretanto, agora mais do que nunca, estamos a contar com a ajuda de todos os nossos leitores para a continuação deste espaço que foi alargado. Por isso já sabem, todo o material (incluindo mapas) respeitante a esta rubrica que queiram enviar deve ser endereçado a:

Correio da Manhã, Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa